OVERKAL

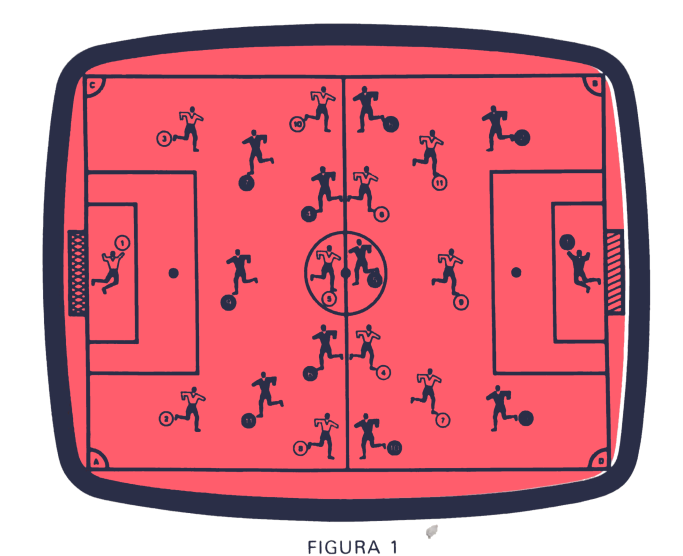



FIGURA 1

# FUTBOL

La figura 1 muestra una copia reducida de la transparencia correspondiente al juego del FUTBOL. Simula un terreno de juego con sus 22 jugadores estratégicamente distribuidos. Podrá observarse que todos ellos disponen de un número. Las reglas de juego hacen referencia a tales números. Sobre la pantalla dispondremos únicamente de dos jugadores (uno por equipo) y la pelota. Según sea la posición ocupada en cada momento por el «elemento luminoso», será portero, defensa, extremo o delantero.

**Preparación**

1 Púlsense las teclas 1 y 3 de la «unidad central».

2. Colóquese sobre la pantalla del televisor la transparencia correspondiente al campo de fútbol, con los 22 jugadores sobre el terreno de juego.

3. Sitúese a mínimo el control de VELOCIDAD.

4. La elección del terreno de juego se efectuará mediante lanzamiento de moneda al aire (o similar) El ganador elige campo, siendo su contrario el iniciador del juego.

**Iniciación del juego**

Ambos jugadores se sitúan en el centro del campo, quedando en línea con la diagonal imaginaria que cruzaría el terreno de juego entre los ángulos «A» y «B» (figura 2)

Con los mandos de TRAYECTORIA en posición central, se pulsará el botón de JUEGO del n.° 2 (jugador de la derecha) haciendo aparecer la pelota sobre el terreno de juego. Caso de no aparecer pulsando el jugador n.° 2, lo hará el n.° 1
Una vez la pelota en el terreno de juego, deberá situarse en rebote permanente entre ambos jugadores en la posición que ocupan del área central.

A la voz de «YA» dada por el contendiente que inicia la jugada, éste desplazará hacia atrás su jugador actuando únicamente con el mando de HORIZONTAL, situándolo a la altura aproximada del n.° 9 contrario. Una vez aquí podrá actuar sobre el control de VERTICAL para interceptar el avance de la pelota, introduciendo seguidamente el mando de TRAYECTORIA, evitando encontrarse con el jugador oponente o pasar sobre posiciones (círculos numerados) ocupados por el contrario.

El otro jugador permanecerá en el lugar inicial (área central) hasta que la pelota procedente del primer rebote controlado por el contrario rebase la línea divisoria del campo. A partir de este momento, correrá en busca del oportuno rebote de réplica, controlando también la trayectoria de la pelota para que no pase sobre las posiciones del contrario (círculos númerados) La finalidad del juego consiste en pasar al campo contrario y de rebote, previo paso de la pelota sobre cualquier círculo numerado propio (4 6 7 9 11) introducir el balón en la portería contraria, pero sin tocar el círculo n.° 1 correspondiente al portero. El jugador debe actual sin traspasar el área de la portería oponente (figura 3)

Al conseguir la introducción de la pelota en la portería contraria teniendo en cuenta las anteriores indicaciones, se marca «GOL», pasando a engrosar un tanto en el marcador correspondiente. Después de cada tanto, el juego se inicia nuevamente en el área central como al empezar el partido.